

APOSTAS ONLINE NO BRASIL: PERSPECTIVAS ENTRE A PRÁTICA E OS RISCOS DE DEPENDÊNCIA
ONLINE GAMBLING IN BRAZIL: PERSPECTIVES BETWEEN PRACTICE AND RISKS OF DEPENDENCE

Gabriel de Almeida Martins¹
Gustavo Barreto de Campos Ferreira²
Marcos Vinicius Silva Almeida³
Silvia Roberta de Jesus Garcia⁴

RESUMO: O crescimento das apostas *online* no Brasil tem gerado impactos significativos para a saúde pública e para a economia das famílias, especialmente entre as mais vulneráveis. Este estudo, teve como objetivo analisar dados recentes sobre o setor e discutir suas implicações sociais, psicológicas e financeiras. A pesquisa adotou abordagem documental, com base em relatórios oficiais, estudos acadêmicos e fontes jornalísticas de credibilidade. Os resultados indicaram que mais de 10 milhões de brasileiros encontram-se em uso arriscado de apostas, sendo parte já diagnosticada com transtorno do jogo, além de constatar que milhões de beneficiários do Bolsa Família destinam parcela relevante de seus recursos às plataformas. Diante desse cenário, o estudo sugere medidas de conscientização, maior regulação da publicidade e desenvolvimento de ferramentas tecnológicas de autocontrole, com vistas a reduzir os riscos associados e promover maior responsabilidade no uso das plataformas.

Palavras-chave: Comportamento do usuário; Políticas públicas; Vulnerabilidade psicológica.

ABSTRACT: The growth of *online* gambling in Brazil has generated significant impacts on public health and the family economy, especially among the most vulnerable. This study aimed to analyze recent data on the sector and discuss its social, psychological, and financial implications. The research adopted a documentary approach, based on official reports, academic studies, and credible journalistic sources. The results indicated that more than 10 million Brazilians are involved in risky gambling, some already diagnosed with gambling disorders, and that millions of beneficiaries of the Bolsa Família program allocate a significant portion of their resources to these platforms. Given this scenario, the study suggests awareness campaigns, greater regulation of advertising, and the development of technological self-control tools to reduce associated risks and promote greater responsibility in the use of these platforms.

Keywords: User Behavior; Awareness; Psychological Vulnerability.

Análise e Desenvolvimento de Sistemas - Fatec Itapetininga - E-mail:
gabriel.martins62@fatec.sp.gov.br ¹

Análise e Desenvolvimento de Sistemas - Fatec Itapetininga - E-mail:
gustavo.ferreira82@fatec.sp.gov.br ²

Análise e Desenvolvimento de Sistemas - Fatec Itapetininga - E-mail:
marcos.almeida21@fatec.sp.gov.br ³

Prof^a. Orientadora Mestre - Fatec Itapetininga - E-mail: silvia.garcia01@fatec.sp.gov.br ⁴

1 INTRODUÇÃO

As apostas têm como principal elemento a imprevisibilidade de um resultado incerto determinado pelo acaso. Esta prática pode trazer muito prazer ao apostador, devido a combinação das sensações de risco e excitação, além das sensações de sucesso e poder. A dependência é causada pela liberação de dopamina, um neurotransmissor responsável pelas sensações citadas anteriormente, sua liberação ativa o sistema de recompensa do cérebro, mas à medida com que o cérebro se acostuma à liberação constante, acontece a dessensibilização, demandando estímulos mais fortes, criando um ciclo interminável de apostas cada vez mais arriscadas (Moraes, 2024).

No Brasil, as apostas ganharam grande volume e se tornaram mais recorrentes, devido à popularização de plataformas *online*, denominadas *bets*, e jogos como “tigrinho” por meio das redes sociais, com a promessa de lucros fáceis e imediatos. De acordo com o secretário-executivo do Banco Central, Rogerio Lucca, “os brasileiros gastam de R\$ 20 bilhões a R\$ 30 bilhões, por mês, com apostas *online*” (Martello, Cunha, 2025, parág. 1).

A ilusão do dinheiro fácil, juntamente com a narrativa de “renda extra” divulgada por alguns influenciadores digitais, contribuem para atrair principalmente pessoas financeiramente vulneráveis. Diante da própria situação de fragilidade econômica, muitas destas pessoas acabam recorrendo ao jogo sem plena consciência dos riscos psicológicos e financeiros que isso pode trazer para suas vidas.

Segundo o Banco Central, cerca de 5 milhões de beneficiários do Bolsa Família destinaram R\$ 3 bilhões em um mês para plataformas de apostas, um valor equivalente a quase 20% do orçamento mensal do programa. Através desses dados é notável que esta prática atinge de forma desproporcional as camadas mais pobres da população, comprometendo os recursos que deveriam garantir seu sustento (Reuters, 2025).

De acordo com um estudo realizado pelos economistas Luiz Cherman e Pedro Duarte, do Itaú, entre julho de 2023 e junho de 2024, apostadores brasileiros enviaram R\$ 68,2 bilhões à jogos de aposta *online*, dos quais retornaram somente R\$ 44,3 bilhões, isso representa uma perda líquida de 23,9 bilhões em um ano. Em outras palavras, a cada R\$ 3 apostados, R\$ 1 é perdido no sistema. Evidenciando que o retorno é extremamente reduzido, configurando um ciclo de perdas que impacta principalmente os mais vulneráveis (Gualter, 2024).

Diante desse cenário, se torna urgente pensar em estratégias que vão além da proibição ou regulação, mas que também atuem de forma preventiva e educativa. O presente artigo tem como objetivo realizar uma análise crítica e levantar dados relevantes sobre o fenômeno, de modo a subsidiar sugestões de mudanças nas regulações, nas estratégias de conscientização e nas práticas de publicidade vinculadas ao setor; além de buscar reduzir os impactos sociais e econômicos associados ao vício em jogos de azar, especialmente entre os grupos mais vulneráveis, promovendo maior responsabilidade e autonomia no uso dessas plataformas.

2 METODOLOGIA

O presente estudo adota uma abordagem documental e analítica, fundamentada em fontes secundárias de caráter oficial, acadêmico e jornalístico de credibilidade reconhecida. A coleta de dados ocorreu entre agosto e setembro de 2025, abrangendo informações publicadas em relatórios governamentais, artigos científicos e bases de dados internacionais.

A escolha dessa abordagem justifica-se pela necessidade de analisar registros institucionais e relatórios técnicos que documentam o comportamento de apostadores e os impactos socioeconômicos das apostas online. Trata-se de um método particularmente apropriado para investigação de fenômenos sociais quando as informações primárias já se encontram sistematizadas em fontes oficiais, acadêmicas e jornalísticas. Segundo Gil (2019) e Marconi & Lakatos (2017), a pesquisa documental permite a identificação e a reinterpretação de dados existentes favorecendo a construção de novos conhecimentos. Essa estratégia mostra-se especialmente pertinente em estudos exploratórios que buscam caracterizar problemas públicos a partir de evidências secundárias.

As fontes de dados apresentadas são advindas de dados governamentais nacionais – Foram utilizados os seguintes relatórios:

- Banco Central do Brasil (2024) sobre movimentações financeiras de beneficiários do Programa Bolsa Família em plataformas de apostas *online*.
- Instituições financeiras privadas – Incorporou-se a análise conduzida por Cherman e Duarte (2024), Itaú Unibanco, referente ao volume de transações em apostas *online* no período de julho de 2023 a junho de 2024.

- Fontes internacionais de saúde pública – Foram consultados documentos oficiais da Organização Mundial da Saúde (2024) sobre jogos de azar e impactos à saúde (WHO, 2024), além da *The Lancet Public Health Commission on Gambling* (Wardle et al., 2024).
- Estudos acadêmicos revisados – Incluiu-se a revisão de literatura sobre prevenção e redução de danos em ambientes *online* (Marionneau et al., 2023) e a aplicação da perspectiva de saúde pública ao jogo de azar (Browne et al., 2016).

Todos os procedimentos analíticos consistem de documentos que foram analisados por meio de análise temática e estatística descritiva. Os valores financeiros extraídos de relatórios oficiais foram convertidos em proporções relativas (porcentagens) e equivalências em relação ao PIB ou orçamento público, de forma a contextualizar o impacto social. Além disso, foram realizadas comparações cruzadas entre dados de fontes nacionais, como Banco Central e Itaú Unibanco, e internacionais, como a Organização Mundial da Saúde (OMS) e a revista *The Lancet*, para identificar convergências na caracterização do jogo como questão de saúde pública.

Os Procedimentos estatísticos utilizados neste estudo são compostos por dados quantitativos secundários que foram tratados por estatística descritiva simples, expressos em termos absolutos e relativos (médias, proporções, perdas líquidas). Não foram realizadas inferências estatísticas ou modelagens preditivas, visto que o objetivo foi a caracterização exploratória do fenômeno.

O estudo concentrou-se no contexto brasileiro, com especial atenção à população de baixa renda afetada pelo jogo *online*, entre 2023 e 2024. A análise comparativa internacional foi realizada com base em relatórios publicados no mesmo período.

3 REFERENCIAL TEÓRICO

O referencial teórico deste artigo busca contextualizar o fenômeno das apostas *online* a partir de diferentes perspectivas que contribuem para a compreensão de seus impactos sociais e individuais. Primeiramente, discute-se o avanço das apostas no Brasil e suas implicações para a saúde pública, destacando como o crescimento

acelerado desse mercado tem repercutido em problemas de ordem psicológica e social.

Em seguida, aborda-se a facilidade de acesso às plataformas digitais, elemento que potencializa a expansão das apostas e amplia a vulnerabilidade dos usuários. Analisa-se também o papel da publicidade exagerada e sua influência sobre os comportamentos de aposta, evidenciando como estratégias de marketing agressivas contribuem para a normalização e intensificação dessa prática. Por fim, discute-se o papel dos algoritmos persuasivos, responsáveis por reforçar mecanismos de engajamento e retenção, muitas vezes intensificando comportamentos de risco.

3.1 O AVANÇO DAS APOSTAS ONLINE NO BRASIL E SUAS IMPLICAÇÕES PARA A SAÚDE PÚBLICA

A crescente popularidade das plataformas de apostas *online* no Brasil tem sido um fenômeno de rápida ascensão, transformando o cenário de entretenimento e lazer. Uma pesquisa recente da Universidade Federal de São Paulo (Unifesp) aponta para uma realidade alarmante: aproximadamente 10,9 milhões de brasileiros se encontram em uma zona de "uso perigoso" das apostas. Essa modalidade, superada apenas pelas loterias em preferência nacional, destaca-se por apresentar um risco significativamente maior de desenvolvimento de um uso problemático. Segundo o estudo, os apostadores *online* têm uma probabilidade de 66,8% de desenvolverem comportamentos de jogo de risco, em contraste com os 26,8% observados em outras modalidades de aposta (LENAD, 2025).

Os dados sobre o uso problemático de apostas refletem diretamente nas estatísticas de saúde pública. O Sistema Único de Saúde (SUS) tem testemunhado um aumento significativo nos atendimentos relacionados a jogo patológico. Entre 2022 e 2023, houve um crescimento considerável no número de atendimentos, saltando de 841 para 1290. Essa escalada é ainda mais considerável quando comparada aos dados de 2018, quando apenas 108 atendimentos foram registrados, indicando um aumento de dez vezes no problema em um período de cinco anos (Prazeres, 2024).

Esse cenário reforça os alertas de especialistas e órgãos públicos, que associam o aumento das apostas online ao agravamento de problemas de saúde mental. Dados do Tribunal de Contas da União (TCU) apontam que os atendimentos no Sistema Único de Saúde (SUS) relacionados ao jogo patológico cresceram de 111

para cerca de 1.292 em 2023, evidenciando uma escalada preocupante no vício em apostas (Vargas, 2025).

3.2 FACILIDADE DE ACESSO NAS PLATAFORMAS DE APOSTAS ONLINE

A ascensão das plataformas de apostas *online* tem sido impulsionada pela evolução tecnológica e pela disseminação da internet móvel, permitindo que usuários realizem apostas a qualquer momento e lugar. Esse acesso irrestrito, aliado ao anonimato virtual, favorece o uso excessivo e dificulta o controle consciente da atividade, especialmente entre jovens e populações vulneráveis socioeconomicamente (Marionneau et al., 2023).

No Brasil, cerca de 24 milhões de pessoas participaram de jogos de azar via transferências Pix, demonstrando a integração entre plataformas de apostas e meios de pagamento instantâneos, o que reduz o intervalo entre a decisão de apostar e a efetivação da transação. Esse processo facilita decisões impulsivas e reforça ciclos repetitivos de aposta, muitas vezes sem reflexão crítica (Jiang, 2022; Wardle et al., 2024).

É fundamental reconhecer que a facilidade de acesso não é apenas conveniência tecnológica, mas um fator estrutural de risco à saúde pública. A ausência de limites operacionais e mecanismos regulatórios eficazes contribui para a normalização do jogo *online*, demandando políticas de prevenção, conscientização e regulação que considerem os potenciais danos sociais do ambiente digital.

Como ressaltam Marionneau et al. (2023):

“Os formatos *online* de jogos de azar incorporam muitas características prejudiciais: alta velocidade e intensidade de jogo, bônus e marketing visível, venda cruzada de produtos e uma disponibilidade constante que foi ainda mais ampliada pela disseminação dos jogos de azar em dispositivos móveis...”

3.3 PUBLICIDADE EXAGERADA E SUA INFLUÊNCIA NAS APOSTAS ONLINE

A publicidade de apostas *online* tem crescido rapidamente, sobretudo em mídias digitais. Em 2024, o setor de jogos e apostas liderou o aumento em publicidade digital, com alta de 192% em relação ao ano anterior, somando R\$ 37,9 bilhões em

investimentos (Interactive Advertising Bureau Brasil, 2025). Esse cenário contribui para normalizar o jogo como parte do cotidiano digital.

Além do volume de anúncios, as mensagens publicitárias reforçam ganhos fáceis e minimizam riscos. Estudos indicam que a exposição constante, principalmente a bônus e recompensas, eleva a intenção de apostar e aumenta os gastos dos jogadores (Gainsbury et al., 2016).

Pesquisas apontam ainda que grupos vulneráveis, como jovens e pessoas em situação de fragilidade econômica, são os mais impactados. Indivíduos com risco maior de desenvolver problemas relacionados ao jogo interagem mais com anúncios e os recordam com maior frequência (Thomas et al., 2016). Nesse contexto, o Banco Central (2024) afirma que "É razoável supor que o apelo comercial do enriquecimento por meio de apostas seja mais atraente para quem está em situação de vulnerabilidade financeira."

Estudos longitudinais também mostram que o aumento em publicidade, bônus e patrocínios está diretamente relacionado ao crescimento do número de contas ativas e do volume apostado (Pérez et al., 2024). Assim, evidencia-se a necessidade de políticas regulatórias que limitem a frequência e o conteúdo da publicidade de apostas.

3.4 ALGORITMOS PERSUASIVOS E SUA FUNÇÃO NA RETENÇÃO DE APOSTADORES

O uso de algoritmos persuasivos em plataformas de apostas *online* tem sido amplamente discutido no campo da saúde pública e da regulação de tecnologias. Esses sistemas são projetados para estimular a permanência do usuário explorando vulnerabilidades cognitivas e emocionais. Como destaca Schüll em *Addiction by Design* (2012), o design dos jogos vai além da chance aleatória: ele utiliza o "loop de reforço intermitente", um dos principais fatores associados ao comportamento compulsivo.

A literatura sobre persuasão digital, exemplificada por Fogg em *Persuasive Technology* (2003), demonstra que sistemas computacionais não apenas entretêm, mas moldam escolhas e comportamentos. No caso das apostas *online*, isso se manifesta por meio de notificações constantes, bônus atraentes, sensação de controle ilusória e personalização baseada no histórico do usuário. Tais estratégias são

potencializadas por algoritmos de recomendação, que ajustam a experiência em tempo real para manter o apostador ativo.

No Brasil, o impacto desse modelo é ainda mais preocupante. O Tribunal de Contas da União (2024) aponta que a expansão das apostas *online* tem intensificado problemas como endividamento e transtornos mentais, atingindo principalmente pessoas em vulnerabilidade econômica. Dessa forma, evidencia-se que o uso de algoritmos não é neutro, mas um recurso persuasivo voltado à retenção do jogador e à maximização dos lucros, configurando uma questão de saúde pública que demanda regulamentação específica.

3.5 MEDIDAS DE PROTEÇÃO AO CONSUMIDOR E JOGO RESPONSÁVEL

A regulamentação das apostas *online* no Brasil levanta debates sobre a necessidade de mecanismos eficazes de proteção ao consumidor e de promoção do chamado “jogo responsável”. Com o avanço da Lei nº 14.790/2023, que autoriza a operação das apostas de quota fixa no país, passa a ser responsabilidade do Estado e das operadoras garantir que a prática do jogo não resulte em prejuízos severos à saúde mental, à estabilidade financeira e ao bem-estar social dos usuários. Como apontam organizações internacionais, como a *The Lancet Public Health Commission* (Wardle et al., 2024), o setor de jogos deve adotar políticas proativas de redução de danos, tais como limitação de apostas, bloqueio voluntário, verificação de identidade e sistemas de alerta para comportamentos compulsivos.

No contexto brasileiro, medidas de proteção começaram a ser discutidas como parte do processo de regulamentação, incluindo a criação de cadastros nacionais de exclusão voluntária, exigência de identificação e restrição à publicidade excessiva direcionada a públicos vulneráveis (Agência Gov 2025). No entanto, tais medidas ainda enfrentam entraves operacionais e regulatórios, especialmente frente à atuação de empresas sediadas no exterior. O Instituto Brasileiro de Jogo Responsável (IBJR) também defende que as operadoras autorizadas implementem ferramentas educativas e de autocontrole para os apostadores, promovendo uma relação mais consciente com o ambiente de jogo.

Tais mecanismos são considerados fundamentais para conter o avanço de práticas problemáticas, sobretudo em países com alta desigualdade social e baixo acesso à educação financeira, como o Brasil. A ausência de uma regulação voltada à

proteção do consumidor pode agravar os impactos sociais do vício em jogos, conforme alertam pesquisadores da área de saúde pública (Browne et al., 2016). Assim, a regulamentação não deve se limitar à arrecadação fiscal, mas assumir um papel de prevenção ativa e de responsabilização das empresas envolvidas.

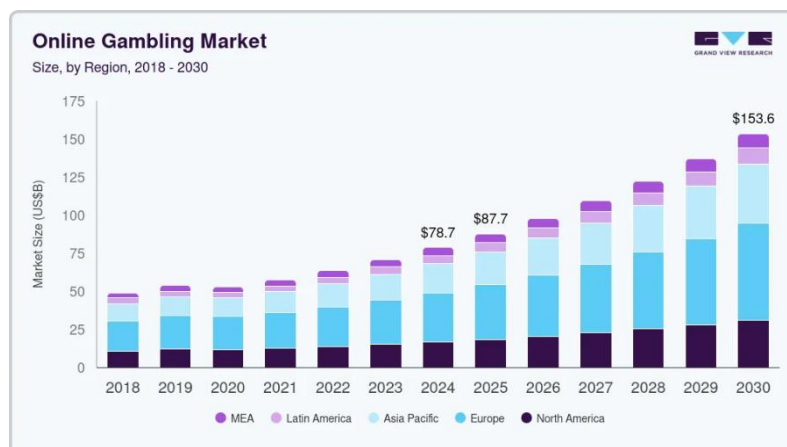
3.6 APOSTAS ONLINE NO CONTEXTO INTERNACIONAL

O mercado global de apostas online tem apresentado crescimento acelerado nas últimas décadas, evidenciando que o fenômeno que se observa no Brasil está inserido em um cenário internacional amplo. Diversos países desenvolvidos, como o Reino Unido, os Estados Unidos e a Austrália, já registram receitas bilionárias e um aumento das plataformas digitais de aposta (*Gambling Industry News*, 2025).

Novamente, segundo *Gambling Industry News*, em 2023 o mercado de jogos de aposta nos Estados Unidos alcançou aproximadamente US \$66,52 bilhões, correspondendo cerca de 12,3 % da receita mundial estimada para o setor. Em outro recorte regional, no contexto europeu, o relatório da *European Gaming & Betting Association* aponta que o Reino Unido teve, em 2023, uma receita de €11,1 bilhões apenas em apostas online, superando países como Itália e França nesse segmento. (EGBA, 2025)

Estas estatísticas revelam dois pontos centrais para o estudo da dependência em apostas online. Primeiro, o alcance global do fenômeno demonstra que fatores como acessibilidade digital, publicidade e mecanismos algorítmicos não são exclusividade do Brasil, mas tendências internacionais. Segundo, o fato de mercados globais apresentarem alta influência online indica que a regulamentação e a fiscalização, mesmo em ambientes bem-estruturados, enfrentam desafios significativos. Portanto, ao posicionar o Brasil no panorama mundial, facilita-se a identificação de lições, melhores práticas e lacunas regulatórias que podem orientar a solução proposta neste trabalho.

Figura 1 - Mercado Global de Apostas



Fonte: Grand View Research (2025)

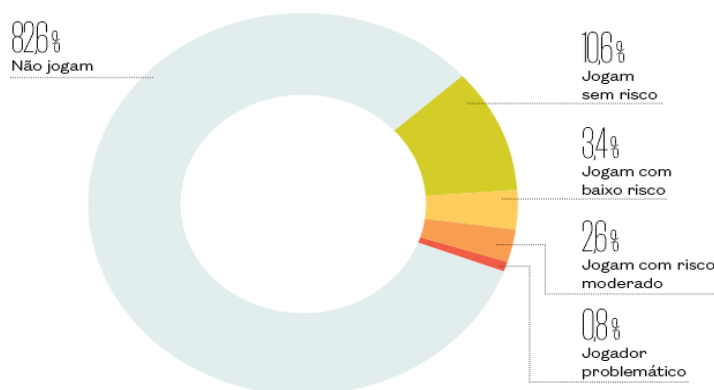
4 ANÁLISE DE DADOS

Nesta seção, apresentam-se estudos e produções acadêmicas que abordam a temática relacionada às apostas *online*, com foco nos impactos sociais, psicológicos e econômicos decorrentes dessa prática. O objetivo é identificar de que maneira esses trabalhos contribuem para a compreensão do fenômeno, destacando suas principais abordagens teóricas, metodológicas e conclusões. Essa análise possibilita situar a presente pesquisa dentro do contexto científico existente, evidenciando lacunas, convergências e oportunidades de aprofundamento.

4.1 ANÁLISE DE DADOS – REVISTA PESQUISA FAPESP

Um levantamento realizado em abril de 2025 no Brasil apontou que cerca de 10,9 milhões de pessoas com mais de 14 anos apostam de maneira que coloca em risco sua saúde física, mental e financeira (Revista Pesquisa FAPESP, 2025). Esses dados revelam a dimensão do problema no país, evidenciando que as apostas *online* não se restringem apenas a uma atividade recreativa, mas podem evoluir para um comportamento de risco capaz de comprometer tanto o bem-estar individual quanto a estabilidade econômica familiar de acordo com a Figura 1 apresentada.

Figura 1 – Pesquisa perfil de apostadores – Revista Pesquisa FAPESP



Fonte: Revista Pesquisa FAPESP (2025).

4.2 ANÁLISE DE DADOS – BANCO CENTRAL

O estudo realizado pelo Banco Central, a pedido do Senador Omar José Abdel Aziz (PSD-AM), teve o intuito de levantar uma análise técnica do mercado das apostas *online* no Brasil.

Foi exigido nesta análise uma identificação criteriosa, porque muitas das empresas que operam jogos de azar não estão classificadas corretamente em seu devido setor econômico, associado à apostas, e possuem nomes que não correspondem aos divulgados nas publicidades. Portanto, deve-se levar em consideração que os resultados apresentados nesta pesquisa são estimativos.

Esta análise realizou um comparativo em agosto de 2024 dos valores mensais das apostas *online* e loterias oficiais, que também são consideradas aposta segundo a Lei nº 14.790, 2023. Este comparativo é demonstrado na Figura 2 a seguir.

Figura 2 – Comparação entre Apostas e Loteria

	Loterias	Jogos de azar e apostas (CNAE 92x)	Jogos de azar e apostas (outros CNAEs)
Média mensal em 2024 (R\$ bi)	1,9	0,3	20,8
Número de CNPJ8	13.559	520	56
Média por CNPJ8 (R\$)	140.128	576.923	235.714.286

Fonte: Banco Central (2024).

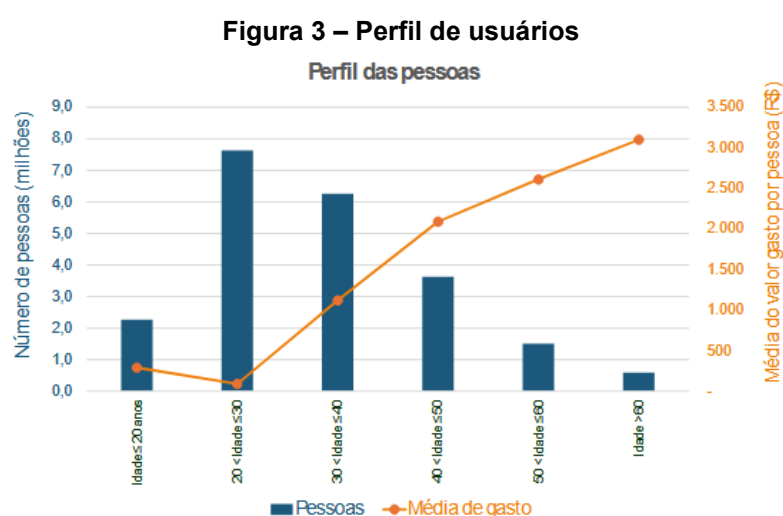
Os valores da coluna Loterias são a soma arrecadada pelos sorteios da Caixa Econômica Federal, divulgado no site de loterias.

Os valores de Jogos de azar e apostas, se referem aos recebimentos por Pix destas empresas. É possível observar que existem 520 empresas que se classificam no CNAE 92x, que corresponde a atividades de exploração de jogos de azar e aposta, no entanto, tais empresas arrecadam um valor muito menor em comparação à terceira coluna, que traz as empresas de jogos de azar que não operam no CNAE adequado. A identificação destas 56 empresas foi realizada por meio de citações *online* e aplicações de filtros de transferências específicos, como número de transações, tíquete médio e concentração das transferências em horário determinado.

A análise também realizou uma pesquisa em relação ao perfil dos apostadores, estimando que cerca de 24 milhões de pessoas físicas realizaram ao menos uma transferência via Pix para essas empresas.

Os apostadores apresentam uma faixa etária diversa, no entanto, grande parte possui entre 20 e 30 anos. De acordo com os dados levantados em agosto de 2024, o valor mensal das transferências para os mais jovens é de R\$ 100 por mês; para os mais velhos a média ultrapassa R\$ 3.000 por mês.

Também se estima que, 5 milhões de pessoas beneficiárias do Bolsa Família (PBF) enviaram R\$ 3 bilhões às empresas de aposta por Pix, sendo a mediana dos valores R\$ 100 por pessoa.



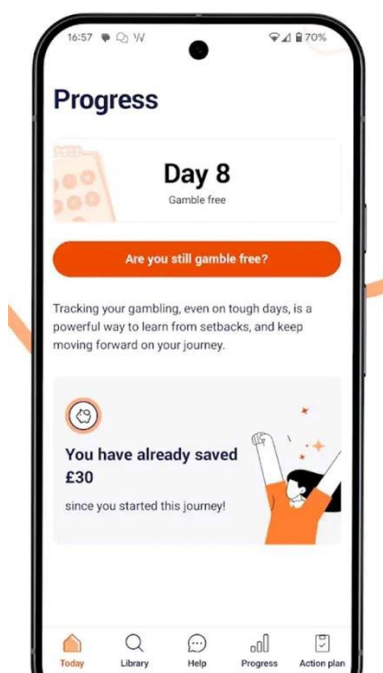
Fonte: Banco Central (2024).

Por meio dos dados levantados é possível supor que a ideia de enriquecimento pelas apostas transmitidas pelas publicidades e apelo comercial, seduza em sua maioria, pessoas em situação de vulnerabilidade financeira. Os resultados apontam famílias de baixa renda como as mais prejudicadas pelas apostas.

4.3 ANÁLISE DE DADOS – APLICAÇÃO *GAMBLEAWARE*

GambleAware é um aplicativo voltado para a prevenção e o controle de vício em jogos de aposta, oferecendo suporte gratuito e personalizado. A plataforma disponibiliza ferramentas como o *Gambling Harm Assessment*, que permite avaliar o impacto da aposta na vida do usuário, além de uma calculadora de gastos para monitorar tempo e dinheiro gastos em apostas. Também fornece opções de bloqueio de site de apostas, bem como orientações para reduzir a exposição a anúncios relacionados ao jogo. Além disso, o aplicativo direciona o usuário a redes de apoio locais e nacionais, contribuindo para maior conscientização e controle sobre os hábitos de jogo (GambleAware, 2025).

Figura 4 – Página inicial – *GambleAware*



Fonte: GambleAware (2025).

5 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A seguir na Tabela 1, são apresentados dados relevantes sobre os principais achados da análise de dados, os impactos relevantes para a sociedade e possíveis meios para amenizar os problemas identificados.

Tabela 1 – Resultados e Discussão

Fonte / Ano	Principais Resultados	Impactos Identificados	Possíveis Soluções
Revista Pesquisa Fapesp (2025)	10,9 milhões de brasileiros (14+) em uso arriscado de apostas; 1,4 milhão já com transtorno do jogo	Risco à saúde física, mental e financeira; comprometimento da estabilidade familiar	Programas de saúde pública para prevenção e tratamento; campanhas educativas voltadas a jovens
Banco Central (2024)	R\$ 20,8 bilhões em apostas (Pix) em ago/24 contra R\$ 1,9 bilhão em loterias; 24 milhões de apostadores; média mensal de R\$ 100 (jovens) a R\$ 3.000 (idosos)	Desvio de renda das famílias; maior vulnerabilidade entre jovens e idosos; falhas na regulação do setor	Regulação mais rigorosa; controle sobre algoritmos de retenção; limites de gasto por faixa etária
Banco Central (2024) – Bolsa Família	5 milhões de beneficiários transferiram R\$ 3 bilhões para apostas em ago/24; ~20% do orçamento mensal do PBF	Comprometimento de recursos destinados à subsistência; endividamento de famílias vulneráveis	Políticas de bloqueio de uso do benefício em sites de aposta; programas de conscientização financeira
Itaú (Cherman & Duarte, 2024)	R\$ 68,2 bi apostados em 1 ano; retorno de R\$ 44,3 bi; perda líquida de R\$ 23,9 bi → a cada R\$ 3, R\$ 1 perdido	Ciclo de perdas estruturais; baixo retorno para o apostador médio; agravamento da vulnerabilidade	Mecanismos de transparência obrigatória sobre retorno real; auditorias independentes dos sistemas
Ministério da Saúde (2023)	+53% de aumento nos atendimentos por jogo patológico no SUS entre 2022–2023	Pressão crescente sobre a rede pública de saúde; aumento de custos coletivos	Expansão de centros de tratamento; capacitação de profissionais em vício comportamental

Conselho Nacional de Saúde (2023)	Alerta sobre vulnerabilidade de famílias pobres ao endividamento e adoecimento mental	Fragilização das políticas sociais existentes; impacto intergeracional do vício em jogo	Criação de políticas intersetoriais (saúde, educação e assistência social); restrição da publicidade
IAB Brasil (2025) – Publicidade	Campanhas agressivas e narrativas de “renda extra” nas redes sociais e plataformas digitais	Incentivo ao engajamento de jovens e pessoas vulneráveis; normalização do jogo; aumento do risco de dependência	Limitação da publicidade direcionada; regulamentação de conteúdo digital; campanhas educativas que desmistifiquem ganhos fáceis
Tecnologias / Aplicativo de conscientização (Proposta 2025)	Desenvolvimento de app para monitoramento de gastos, alertas de risco e apoio à recuperação do vício em apostas	Auxílio na prevenção e redução de perdas; suporte a indivíduos em tratamento; aumento da consciência financeira	Criação de funcionalidades de gamificação positiva, alertas automáticos, suporte psicológico remoto e integração com políticas públicas

Fonte: Elaboração própria (2025).

Estudos da Revista Pesquisa Fapesp (2025) apontam que 10,9 milhões de brasileiros com 14 anos ou mais estão envolvidos em apostas de risco, sendo que 1,4 milhão já apresenta transtorno do jogo. Esses números indicam impactos significativos sobre a saúde física, mental e financeira dos indivíduos, comprometendo também a estabilidade familiar. Para enfrentar esse problema, recomenda-se a implementação de programas de saúde pública voltados à prevenção e tratamento, assim como campanhas educativas direcionadas especialmente a jovens, grupo altamente vulnerável.

Dados do Banco Central (2024) mostram que, em agosto de 2024, foram apostados R\$ 20,8 bilhões via Pix, em comparação com R\$ 1,9 bilhão em loterias, envolvendo cerca de 24 milhões de apostadores. A média de gastos mensais varia de R\$ 100 para jovens a R\$ 3.000 para idosos, evidenciando a vulnerabilidade econômica desses grupos. O desvio de renda familiar e falhas na regulação do setor reforçam a necessidade de medidas como limites de gasto por faixa etária e maior controle sobre algoritmos que incentivam apostas.

No mesmo período, o Banco Central (2024) – Bolsa Família identificou que 5 milhões de beneficiários destinaram cerca de R\$ 3 bilhões para apostas, correspondendo a aproximadamente 20% do orçamento mensal do programa. Esse desvio compromete a subsistência das famílias mais vulneráveis e contribui para o endividamento. Entre as possíveis soluções, destacam-se políticas de bloqueio do uso do benefício em plataformas de apostas e programas de conscientização financeira voltados aos beneficiários.

Relatórios do Itaú (Cherman et al, 2024) apontam que, em um ano, foram apostados R\$ 68,2 bilhões, com retorno de R\$ 44,3 bilhões, gerando uma perda líquida de R\$ 23,9 bilhões. Tal cenário evidencia um ciclo estrutural de perdas, com baixo retorno para o apostador médio e agravamento da vulnerabilidade econômica.

Para mitigar esses efeitos, recomenda-se a obrigatoriedade de transparência sobre o retorno real e auditorias independentes nos sistemas de apostas.

O Ministério da Saúde (2023) registrou um aumento de 53% nos atendimentos por jogo patológico no SUS entre 2022 e 2023, refletindo uma pressão crescente sobre a rede pública e o aumento dos custos coletivos. Medidas sugeridas incluem a expansão de centros de tratamento e a capacitação de profissionais de saúde especializados no manejo do vício comportamental.

O Conselho Nacional de Saúde (2023) alertou sobre a vulnerabilidade de famílias pobres ao endividamento e ao adoecimento mental causado pelo jogo, destacando o impacto intergeracional do vício e a fragilização das políticas sociais existentes. Entre as estratégias de mitigação, propõe-se a criação de políticas intersetoriais envolvendo saúde, educação e assistência social, além da restrição da publicidade direcionada a grupos vulneráveis.

Segundo o IAB Brasil (2025), a publicidade agressiva e as narrativas de “renda extra” veiculadas em redes sociais e plataformas digitais têm incentivado jovens e pessoas vulneráveis a se engajar em apostas, normalizando a prática e mascarando os riscos psicológicos e financeiros. Para combater esse efeito, é recomendada a regulamentação da publicidade digital, limitação da comunicação dirigida a públicos sensíveis e campanhas educativas que desmistifiquem a promessa de ganhos fáceis.

Finalmente, a proposta de desenvolvimento de tecnologias, como aplicativos de conscientização e recuperação do vício, visa monitorar gastos, emitir alertas de risco e oferecer suporte a indivíduos em tratamento. Esses recursos podem auxiliar na prevenção e redução de perdas, aumentar a consciência financeira dos usuários e

integrar ações de políticas públicas, oferecendo suporte psicológico remoto e funcionalidades de gamificação positiva.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O avanço das apostas *online* no Brasil está fortemente ligado à popularização das plataformas digitais e à exposição da população a conteúdos de jogos de azar em redes sociais. Conforme Moraes (2024), essa expansão não é neutra, pois intensifica comportamentos de risco e potencializa o vício em jogos, gerando impactos significativos na saúde pública.

A facilidade de acesso às plataformas elimina barreiras físicas e burocráticas, permitindo que pessoas financeiramente vulneráveis direcionem recursos essenciais a apostas, comprometendo o sustento familiar. Estudos do Banco Central (2025) indicam que milhões de beneficiários de programas sociais destinam parte considerável de sua renda a jogos de azar, evidenciando a fragilidade econômica desses grupos e a falta de mecanismos de controle eficazes.

A publicidade atua como elemento determinante na disseminação das apostas, promovendo campanhas que reforçam narrativas de “renda extra” e atraindo jovens e pessoas em situação de vulnerabilidade. Pesquisas do IAB Brasil (2025) mostram que essa normalização do jogo mascara os riscos psicológicos e financeiros, aumentando a dependência e os prejuízos financeiros.

Diante desse cenário, é urgente implementar políticas públicas mais rígidas, combinando regulamentação do setor, educação financeira e mecanismos de proteção aos grupos vulneráveis. Estudos de Gualter (2024) reforçam que a perda recorrente dos apostadores consolida um ciclo de prejuízos, evidenciando a necessidade de intervenção estatal e de estratégias de conscientização social que confrontem a promessa ilusória de “dinheiro fácil”.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGÊNCIA GOV. **Regras colocam Brasil no mercado regulado de apostas esportivas em 2025**. Agência Gov, 2024. Disponível em: <https://agenciagov.ebc.com.br/noticias/202412/regulamentacao-feita-pela-secretaria-de-premios-e-apostas-coloca-brasil-em-mercado-regulado-de-apostas-em-2025>. Acesso em: 24 set 2025.

BANCO CENTRAL DO BRASIL. **Análise técnica sobre o mercado de apostas online no Brasil e o perfil dos apostadores**. Estudo Especial nº 119/2024 – reproduzido da Nota Técnica 513/2024-BCB/SECRE, set 2024. Disponível em: https://www.bcb.gov.br/conteudo/relatorioinflacao/EstudosEspeciais/EE119_Analise_tecnica_sobre_o_mercado_de_apostas_online_no_Brasil_e_o_perfil_dos_apostadores.pdf. Acesso em: 4 set 2025.

BRASIL. **Lei nº 14.790, de 8 de dezembro de 2023**. Dispõe sobre a modalidade loteria de apostas de quota fixa e dá outras providências. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 11 dez. 2023. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2023/lei/l14790.htm. Acesso em 21 set 2025.

BROWNE, M. 'I. **Assessing gambling-related harm in Victoria: A public health perspective**. Google Scholar, 2016. Disponível em: https://www.grea.ch/sites/default/files/assessing_gambling-related_harm_in_victoria.pdf. Acesso em: 12 set 2025.

CECI, Mariana. **Quase 11 milhões de brasileiros apostam de modo a pôr em risco a saúde e as finanças**. Revista Pesquisa Fapesp, 2025. Disponível em: <https://revistapesquisa.fapesp.br/quase-11-milhoes-de-brasileiros-apostam-de-modo-a-por-em-risco-a-saude-e-as-financas/>. Acesso em: 20 set 2025.

EGBA. **European Gambling Market – Key Figures 2025 Edition**. EGBA, 2025. Disponível em: <https://www.egba.eu/uploads/2025/04/250325-EGBA-European-Gambling-Market-Key-Figures-2025-Edition.pdf>. Acesso em: 10 nov. 2025.

FOGG, B. J. **Persuasive Technology: Using Computers to Change What We Think and Do**. San Francisco: Morgan Kaufmann, 2003. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/book/9781558606432/persuasive-technology>. Acesso em 18 set 2025

GAINSBURY, Sally M et al. **Exposure to and engagement with gambling marketing in social media: Reported impacts on moderate-risk and problem gamblers**. pubmed, 2016. Disponível em: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/26828642/>. Acesso em: 18 set 2025.

GAMBLEAWARE. **GambleAware: Gambling help & support**. GambleAware, 2025. Disponível em: <https://www.gambleaware.org/>. Acesso em: 23 set 2025.

GAMBLING INDUSTRY NEWS. **Global Gambling Statistics & Trends 2025 – Worldwide Gambling Trends**. Disponível em: <https://gamblingindustrynews.com/global-gambling-statistics/>. Acesso em: 10 nov. 2025.

GRANDVIEWRESEARCH. **Online Gambling Market (2025 - 2030)**. GrandViewResearch, 2025. Disponível em: <https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/online-gambling-market>. Acesso em: 10 nov. 2025.

GIL, A. C. Métodos e técnicas de pesquisa social. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2019.

GUALTER, Marianna. **Brasileiros perdem por ano R\$ 23,9 bi em apostas on-line.** Poder360, 2024. Disponível em: <https://www.poder360.com.br/poder-sportsmkt/brasileiros-perdem-por-ano-r-239-bi-em-apostas-on-line/>. Acesso em: 04 set 2025.

IBJR. **Jogo responsável.** IBJR, 2025. Disponível em: <https://ibjr.org.br/jogo-responsavel/>. Acesso em: 25 set 2025

IAB Brasil. **Digital AdSpend 2025: ano base 2024.** IAB Brasil, 2025. Disponível em: https://iabbrasil.com.br/wp-content/uploads/2025/04/IAB_Digital_Adspend_2025_anobase2024_AF.pdf. Acesso em: 18 set 2025.

JIANG, Y. ***The Influence of Payment Method: Do Consumers Pay More with Mobile Payment ?*** [s.l: s.n.]. Disponível em: <https://arxiv.org/pdf/2210.14631>. Acesso em: 19 set 2025

LENAD. **Jogos de Aposta.** Disponível em: <<https://lenad.uniad.org.br/resultados/lenad-iii-jogos-de-aposta/>>. Acesso em: 19 set 2025

MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. Fundamentos de metodologia científica. 8. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

MARIONNEAU, Virve; RUOHIO, Heidi; KARLSSON, Nina. ***Gambling harm prevention and harm reduction in online environments: a call for action.*** Harm Reduction Journal, v. 20, art. 92, 2023. DOI: 10.1186/s12954-023-00828-4. Disponível em: <https://harmreductionjournal.biomedcentral.com/articles/10.1186/s12954-023-00828-4>. Acesso em: 12 set 2025.

MARTELLO, Alexandro; CUNHA, Marcela. **BC diz que brasileiros gastam até R\$ 30 bilhões por mês com bets, e que não pode impedir uso do Bolsa Família.** G1, 2025. Disponível em: <https://g1.globo.com/economia/noticia/2025/04/08/cpi-das-bets-presidente-do-bc-diz-que-nao-sera-possivel-identificar-apostadores-que-usam-o-pix.ghtml>. Acesso em: 03 set 2025.

MORAES, Adriana. **Aposta e dopamina: quando o prazer das apostas vira dependência.** UNIAD – Unidade de Pesquisa em Álcool e Drogas, 23 out. 2024. Disponível em: <https://www.uniad.org.br/noticias/aposta-e-dopamina-quando-o-prazer-das-apostas-vira-dependencia/>. Acesso em: 03 set 2025.

PÉREZ, G. et al. ***The impact of gambling advertising and marketing on online gambling behavior: an analysis based on Spanish data.*** pubmed, 2024. Disponível em: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/39018681/> Acesso em: 18 set 2025.

PRAZERES, L. **“Não tem que ter propaganda” de casas de apostas, diz diretora de saúde mental do governo sobre as “bets”.** Estado de minas, 2024. Disponível

em: <https://www.em.com.br/economia/2024/10/6971204-nao-tem-que-ter-propaganda-de-casas-de-apostas-diz-diretora-de-saude-mental-do-governo-sobre-as-bets.html>. Acesso em: 18 set 2025.

REUTERS. **Brazilians wager up to \$5.1 bln a month on online betting, central bank says**. Reuters, 2025. Disponível em: <https://www.reuters.com/world/americas/brazilians-wager-up-51-bln-month-online-betting-central-bank-says-2025-04-08/>. Acesso em: 03 set 2025.

SCHÜLL, N. D. **Addiction by Design: Machine Gambling in Las Vegas**. Princeton: Princeton University Press, 2012. Disponível em: <https://press.princeton.edu/books/paperback/9780691160887/addiction-by-design>. Acesso em: 18 set 2025.

SECOM. **Apostas on-line: TCU avalia ações de prevenção do governo**. Portal TCU Disponível em: <https://portal.tcu.gov.br/imprensa/noticias/apostas-on-line-tcu-avalia-acoes-de-prevencao-do-governo>. Acesso em 24 set 2025

SENADO FEDERAL (Brasil). **Mais de 22 milhões de pessoas apostaram nas bets no último mês, revela DataSenado**. Agência Senado, 01 out. 2024. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2024/10/01/mais-de-22-milhoes-de-pessoas-apostaram-nas-bets-no-ultimo-mes-revela-datasenado>. Acesso em: 17 set 2025

SOUZA, Cristiane Cauduro; SILVA, Jaqueline Garcia; OLIVEIRA, Margareth da Silva et al. **Jogo patológico e motivação para mudança de comportamento**. Psicologia Clínica (Rio de Janeiro, online), v. 21, n. 2, p. 345–361, 2009. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pc/a/SKbPTfR9BsrjcXxryWNbdCd/?format=html&lang=pt>. Acesso em: 03 set 2025.

THOMAS, Samantha et al. **Sports betting marketing during sporting events: a stadium and broadcast census of Australian Football League matches**. pubmed, 2012. Disponível em: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/22487349/>. Acesso em: 18 set 2025.

TRIBUNAL DE CONTAS DA UNIÃO (Brasil). **Levantamento: jogos de apostas on-line (bets) e impactos na saúde mental**. TCU, 2024. Disponível em: <https://portal.tcu.gov.br/data/files/AC/11/6D/7C/5D817910E5B0C269F18818A8/024.852-2024-4-JPJ-%20Jogos%20de%20Apostas%20online-BETS.pdf>. Acesso em: 5 nov. 2025.

UOL NOTÍCIAS. **Pesquisa mostra que 11 milhões de brasileiros fazem uso arriscado de apostas**. UOL Notícias, 07 abr. 2025. Disponível em: <https://noticias.uol.com.br/ultimas-noticias/agencia-estado/2025/04/07/pesquisa-mostra-que-11-milhoes-de-brasileiros-fazem-uso-arriscado-de-apostas.htm>. Acesso em 17 set 2025

VARGAS, M. **SUS tem alta de atendimentos por vício em aposta, e Padilha defende controle como o do cigarro**. Jornal de Brasília, 2025. Disponível em: <https://jornaldebrasil.com.br/noticias/politica-e-poder/sus-tem-alta-de-atendimentos->

por-vicio-em-aposta-e-padilha-defende-controle-como-o-do-cigarro/. Acesso em: 5 nov. 2025.

WARDLE, H. et al. ***The Lancet Public Health Commission on gambling***. The Lancet Public Health, v. 9, n. 11, p. e950-e994, 2024. Disponível em: [https://www.thelancet.com/journals/lanpub/article/PIIS2468-2667\(24\)00167-1/fulltext](https://www.thelancet.com/journals/lanpub/article/PIIS2468-2667(24)00167-1/fulltext). Acesso em: 12 set 2025.

WORLD HEALTH ORGANIZATION. ***Gambling: Fact sheet Geneva***: WHO, 2024. Disponível em: <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/gambling>. Acesso em: 12 set 2025.